

GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS

Play
generation

ARMY
OF

T
W
O

THE
40TH
DAY

Tattiche • Boss • Oggetti nascosti • Trofei

Levetta sinistra: Movimento

Levetta destra: Mira

← e →: Comportamento del partner

✕: Salto/Capriola/Interazione

●: Attacco in mischia

■: Ricarica/Raccogli Arma

▲: Cambia arma/Opzioni arma

R1: Spara

R2: Lancia Granata

R3: Cambia direzione visuale

L1: Mira di precisione

L2: Ordini al partner

L3: Abbassati/Rialzati

Select: GPS

Start: Pausa

Salem e Rios non cercano mai i guai: invece, sono i guai a cercare la coppia di mercenari. Lo dimostra il fatto che i due, giunti a Shanghai con l'unico intento di spassarsela, si ritrovano intrappolati, loro malgrado, in una città improvvisamente preda del terrorismo. Comunque, Salem e Rios non sono certo degli scansafatiche: quando c'è da "lavorare", si rimboccano le maniche, imbracciano i fucili e partono all'assalto degli aspiranti cadaveri senza pensarci due volte!

CONSIGLI

LONTANO DAGLI OCCHI, LONTANO DAL PIOMBO

Una delle tattiche migliori da usare contro i nemici è l'AGGRO. Quando l'attivi, il tuo partner attirerà l'attenzione dei nemici attaccando come un pazzo e scoprendosi per offrirsi da bersaglio. Il tuo personaggio, a questo punto, risulterà "invisibile" ai nemici. L'indicatore in alto mostra come l'attenzione dei nemici passi da un mercenario all'altro e un'aura colorata evidenzierà di rosso chi

attira l'attenzione e di blu chi invece risulta "invisibile".

MI ARRENDO... STUPIDO

A volte puoi trovarti in situazioni difficili, allo scoperto o con poche munizioni. Che fare? Alza le mani e arrenditi. O almeno lascia che i nemici lo credano! Se abboccano, estrai l'arma quando sono distratti e spara alla testa, magari durante un plateale quanto hollywoodiano salto laterale in slow motion!

SE TI VEDO... SEI MORTO

In presenza di ostaggi, puoi agganciare i nemici usando il GPS. In questo modo ti sarà possibile eliminarli senza uccidere accidentalmente degli ostaggi a causa di proiettili vaganti, anche attraverso ostacoli "morbidi", come assi o porte di legno.

COSTRINGERE ALLA RESA I NEMICI

Quando trovi un gruppo di nemici ignari della tua presenza, richiama la funzione del GPS per scoprire chi di loro è l'ufficiale al comando (due strisce invece di una). Se ce la fai, prova a sgattaiolare alle spalle di quest'ultimo e, quando gli arrivi vicino, afferralo. Se tutto è andato liscio, gli altri si arrenderanno: sbrigati a legare tutti (magari con l'aiuto del partner). Utilissimo per ottenere rifornimenti e liberare ostaggi.



CASSE DI SUPPORTO E NEMICI

Durante il gioco troverai delle casse di supporto che possono contenere soldi, armi e munizioni. Tuttavia, il fatto che averle a portata di mano non significa necessariamente che il loro contenuto sia già in tuo possesso: il nemico, infatti, ha la premurosa abitudine di sigillarle, se messo in allerta. Tranne che in rarissimi casi, quindi, per poter accedere a suddette casse dovrai catturare i nemici o attuare un'altra strategia di Salem e Rios (come una Resa Fasulla), naturalmente senza fallire.

I BOSS

La prima volta che uno di questi bruti fa la propria comparsa, lo fa sempre in grande stile, proprio come un boss. Tuttavia, questi nemici non sono realmente dei boss: essi compariranno, a volte anche in piccoli gruppi di due o tre alla volta. La prima com-

parsa e il successivo combattimento in stile boss servono a farti capire come eliminarli efficacemente.

AGLI ORDINI!

Le frecce direzionali impartiscono al partner ordini quali Avanzare ↑, precedendoti lungo il campo di battaglia a sprezzo del pericolo, Rimanere Uniti ←, che fa in modo che il partner sia sempre nei paraggi, e Stare Fermo →, che mantiene il partner fermo (ovviamente al coperto). Se dai un nuovo ordine nella stessa direzione, aggiungerai l'opzione AGGRO. In questa modalità il tuo partner attirerà l'attenzione dei nemici sparando a più non posso e coprendosi il meno possibile.

MOVIMENTO

Due movimenti sono fondamentali, durante una battaglia: la capriola e la corsa. La prima si effettua semplicemente muovendo in una dire-

zione e premendo ✖; il personaggio si tufferà in avanti e, con una capriola, si rimetterà in piedi, possibilmente al riparo, alcuni metri più avanti. La corsa invece si effettua tenendo premuto ✖: la telecamera si posizionerà dietro il personaggio, ma molto in basso, quindi la visuale sarà un po' scomoda; se rilascerai ✖ a pochi metri da un riparo di fronte al personaggio, questi terminerà la corsa con una scivolata verso la copertura.

AGGRO E INVISIBILITÀ PER DUE, GRAZIE

Giocando in due, come si fa a ottenere l'effetto AGGRO per attirare l'attenzione del nemico? La meccanica è semplice: se un giocatore spara frequentemente e l'altro invece si limita a rimanere in copertura, il primo catalizzerà l'attenzione dei nemici. Lo scudo antisommossa, invece, ha un effetto AGGRO automatico su chi lo usa.

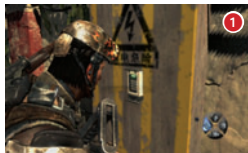
CAPITOLO 1

IMPARANDO SULLA STRADA

Procedi lungo il vicolo per incontrare JB, il tuo contatto. Seguiamo facendo pratica con il sistema di controllo, entrando e uscendo dalla copertura ed effettuando capriole per muoverci da una all'altra.

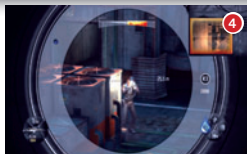
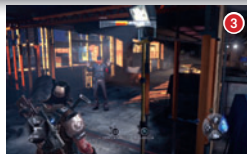
RADIO 1

JB ti aspetta appoggiato su un palo, sulla destra del vicolo. Pochi metri prima, sulla sinistra, troverai la prima radio, tranquillamente appoggiata su un tavolino.



le sagome blu ti diranno dove posizionarti). Proseguendo nell'area, dovrai piazzare un segnalatore su uno dei pannelli elettrici. A questo punto potrai attivare il GPS, che ti indicherà dove andare con una linea verde sul terreno. Raggiungi il prossimo cancello e JB ti darà accesso all'area successiva ma, prima di aprire il prossimo cancello, dovrai distruggere due allarmi sparandogli (li riconoscerai perché sono scatole rosse) 1.





» ORA BASTA SCHERZARE

Procedi all'interno del garage, quindi prendi l'ascensore fino al piano successivo. Se riuscirai a catturare vive le tre guardie che troverai, otterrai un miglior punteggio morale ma, se preferisci, potrai comunque farle fuori **2**.

Continua a far pratica di "resa forzata" con i prossimi nemici e, quando arriverai due piani più sopra, posiziona un nuovo segnalatore su uno dei pannelli di controllo mentre il tuo partner fa lo stesso **3**.

GATTO DELLA FORTUNA **1**

Dopo aver posizionato i segnalatori, su un cornicione a destra, troverai il primo gatto della fortuna. Queste statuine

feline di porcellana, chiamate manekineko, sono considerate potenti portafortuna. La troverai sul lato posteriore di un edificio.

Dopo aver piazzato i segnalatori, numerosi nemici penetreranno nell'area. Toglili di mezzo come preferisci, ma sappi che potrai utilizzare anche la tattica AGGRO, per facilitarti il compito. Infatti, mentre i cattivi saranno concentrati sul tuo partner, tu potrai aggirarli o assestare in tutta calma qualche colpo alla testa **4**.

Prosegui nella prossima area insieme al partner e al vostro alleato. A un certo punto, riceverai un nuovo ordine: uccidere JB! **[VEDI BOX: SCELTA MORALE 1]**

UNA DISCESA PERICOLOSA

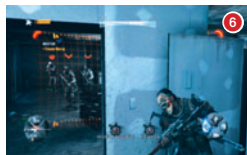
Scendi le scale fino a raggiungere una saracinesca che dovrai aprire collaborando con il tuo partner **5**.

RADIO **2**

Dopo lo schianto dell'aereo, cerca la seconda radio in un vicolo cieco, posata sopra un tavolino

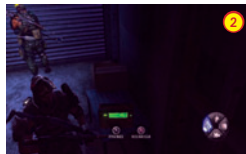
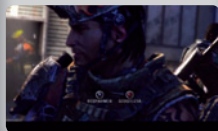
uguale a quello della prima radio (forse li regalano insieme alle radio).

Nella prossima area troverai un folto gruppo di nemici. Utilizza l'AGGRO e aggirali per eliminarli senza troppe cerimonie, quindi procedi fino a trovare una cassa di rifornimenti: dovrai aprirla senza mettere in allarme i nemici, quindi tira fuori l'Arsenio Lupin che è in te. Ottenuto un po' di equipaggiamento a scrocco, scavalca il muro con l'aiuto del tuo partner e prosegui **6**.



SCELTA MORALE **1**

Ecco la prima scelta: puoi risparmiare JB e lasciarlo scappare o ucciderlo. Nel primo caso guadagnerai moralità, nel secondo 7.500\$... e filmati differenti. Notali, in tutti i casi, come i fumetti mostreranno un destino spesso beffardo, alla faccia delle scelte effettuate.





LA SITUAZIONE SI SCALDA

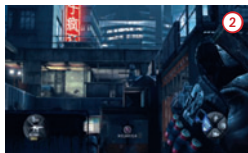
Arriveranno altri soldati nemici: eliminali sparandogli dalla tua posizione e incalza quelli che eventualmente rimangono indietro avanzando di colonna in colonna. Continua nella prossima area ed elimina i nemici presenti e quelli che usciranno da sinistra posizionandoti al sicuro dietro una cassa con una striscia arancione.

Quando avrai finito, utilizza l'AGGRO in modo che il partner attiri l'attenzione di un nemico appostato con una mitragliatrice, quindi aggiralo e sparagli dal fianco attraverso una finestra laterale: un colpo alla testa 7.

GATTO DELLA FORTUNA 2

Dopo aver eliminato il mitragliere, guarda in alto a sinistra: su un condotto di ventilazione troverai la seconda statuetta felina.

Prosegui uccidendo nemici nella prossima area e ricorda di stare sempre al riparo. Arriva alle scale gialle che salgono ma fa molta attenzione: c'è un'altra postazione con un mitragliere. Usare nuovamente l'AGGRO non sarebbe una cattiva idea 8.



BOSS: TRUPPE CORAZZATE

Un tipaccio farà il suo ingresso con alcuni scagnozzi: pensa prima a questi ultimi, quindi stacca il portello del pannello di controllo per creare uno scudo che tornerà utile contro il boss. Lui si avvicinerà tanto da essere facilmente bersaglio della tua pistola. Posizionati alla finestra a sinistra del pannello di controllo: mira alla testa e non dovresti avere problemi. Dopo, entra proprio da dove è venuto lui e oltrepassa la porta per finire il Capitolo.



Avanza oltre la prossima porta a destra e oltre il cancello: ci sono tre nemici con degli ostaggi. Avvicinati di soppiatto al leader del gruppo: fallo lentamente, senza avere fretta. Se non attirerai la sua attenzione e gli arriverai addosso, potrai afferrarlo e forzare la resa di tutti i nemici, salvando nel contempo gli ostaggi senza colpo ferire 9.

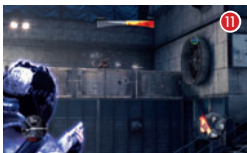
Dopo la porta a sinistra arriverai a un ponte: utilizza l'ostacolo vicino alla scala come riparo, perché arriveranno dei nemici dotati di scudi. Dato che un attacco frontale è inutile, distrai la loro attenzione

con l'AGGRO e aggirali per colpirli allo scoperto. Raggiunto il piano terra oltrepassa gli ostacoli e aiuta il tuo partner a superare l'ultima barriera 10.

Aspetta che ti apra il cancello e raggiungi la stanza di controllo. Mettiti al riparo a fianco alle finestre e inizia a eliminare i nemici, a partire da quello con il lanciarazzi che è appostato nella parte alta del palazzo di fronte 11. **[VEDI BOX: BOSS]**

RADIO 3

Nella stanza di controllo, sopra un barile, troverai la terza radio.



CAPITOLO 2

IL MONDO TI CROLLA ADDOSSO

Prosegui fino all'ultima porta a sinistra, ma attento ai nemici che troverai. Pochi istanti dopo, un palazzo crollerà schiacciando quasi tutti i soldati nemici: prosegui tra le macerie, facendo attenzione ai sopravvissuti che strisciano qua e là, fino a raggiungere delle scale che scendono portando a un cancello.

GATTO DELLA FORTUNA 3

Camminando tra le macerie, arriva dove due strade si congiungono, guarda in alto a destra e sulla più alta di due finestre, troverai il gattino.

C'è un buco sul pavimento e, sotto, un paio di nemici con i quali potrai tentare la prima Resa Fasulla. Successivamente ne farai altre per acquisire la domestichezza necessaria ad adoperarla come si deve in situazioni di reale emergenza. Nella stanza seguente sulla destra, quella con le sedie gialle, troverai la Soda Can Silencer 1.

RADIO 4

Proprio nel corridoio dove ci sono i due nemici con i quali hai usato (speriamo) la finta resa, sul tavolo di sinistra, c'è la quarta radio.

Prosegui fino a guadagnare l'uscita, attraverso lo stretto passaggio. Aperti la strada lungo uno dei lati del grattacielo crollato (a te la scelta se quello sinistro o quello destro). Mentre avanzi, elimina i nemici e usa

l'AGGRO per avvantaggiarti il più possibile... e non dimenticare di usare ogni ostacolo per coprirti dal fuoco nemico. Esci all'esterno, laddove il muro è crollato.

Trova e apri la prossima porta (usa il GPS) e verrai catturato! Inutile dire che il tuo partner si occuperà della faccenda (se guidato da un altro giocatore: mira alla testa del nemico e non sbagliare). Prosegui attraverso un altro buco nel muro, dove imparerai come Agganciare con il GPS i nemici in presenza di ostaggi. Aggancia i due nemici e, mentre tu ne eliminerai uno, il tuo partner farà lo stesso con l'altro.

Arrampicati con un piccolo aiuto e vedrai il tuo partner cadere a causa di un cedimento strutturale. Siete separati. Prosegui eliminando i nemici e facendo di ogni riparo un tesoro al quale aggrapparsi. Un trucco: anche se lontano, il tuo compagno può comunque usare con successo l'AGGRO, permettendoti di far strage di nemici indisturbato.

Dopo essere sceso di un piano fai attenzione ai nemici dotati di scudo: se il tuo partner non ha ancora attirato la loro attenzione, mettilo in modalità AGGRO, aggirali e falli fuori. Non andartene senza esserti impadronito di uno degli scudi, che potrai usare contro i nemici che troverai poco dopo. Fai attenzione, perché al penultimo piano, vicino alla rampa di scale sulla destra, dietro un tramezzo, c'è

l'E2 Muzzle Enhancer 2.

Ripulito il secondo piano, segui la rampa e scendi. Ti raccomandiamo di usare le rampe stesse come copertura, specie per eliminare eventuali mitraglieri (i quali dovranno sempre avere la loro attenzione puntata sul tuo partner). Elimina i nemici dotati di scudo con una granata (lanciata alle loro spalle), quindi abbatti l'unico muro che può essere buttato giù e usalo come piattaforma per accedere al prossimo buco, a sinistra.

DI NUOVO INSIEME

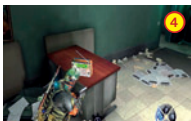
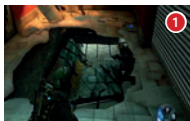
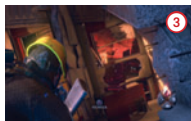
Riunito con il tuo partner potrai collaborare nuovamente con lui per eliminare le tre guardie, in attesa per un'imboscata, alla fine del passaggio. Una Resa Fasulla potrebbe essere l'ideale, ma dovrai agire velocemente e aspettare di avere tutti i tre nemici a tiro.

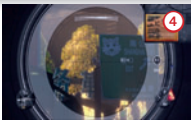
RADIO 5

Dopo la resa fasulla, su una scrivania a sinistra della stanza, c'è una radio.

Continua sulle scale e, dopo un po', troverai una guardia che, ignara della tua presenza, ti sta venendo incontro. **[VEDI BOX: SCELTA MORALE 2]**

Vai con il tuo partner oltre la porta e scendi in un corridoio, raggiungendo un paio di terroristi con ostaggi. Aggirandoli da destra dovresti riuscire a coglierli di sorpresa e liberare gli ostaggi senza versare una goccia di





SCELTA MORALE 2

In questa occasione, scegliere di agire in maniera malvagia, prendendo le armi, ti farà guadagnare uno shotgun mentre, come puoi facilmente immaginare, se lasci stare non guadagnerai nulla, tranne dell'autostima.



sangue, ma prima di esultare mettili al riparo, perché un gruppo di nemici entrerà nell'area e alcuni avranno anche degli scudi. Usa l'AGGRO ed eliminali come di consueto e, appena possibile, usa lo scudo per sistemare i cattivi ancora vivi **3**.

Se ti distruggono lo scudo, usa i ripari dell'area. A cose fatte, sali le scale ed entra nella stanza a destra, quindi segui il percorso fino a un cancello che potrai aprire solo con l'aiuto del partner.

AL SALVATAGGIO DELLA PULZELLA

Murray, una collega di Salem e Ri-os, è stata presa in ostaggio da tre guardie, nella stanza in fondo. Prendi lo scudo sul muro a destra, prima di proseguire. Avvicinati di soppiatto (lascia lo scudo e riprendilo dopo) alle guardie fuori dalla stanza per costringerle ad arrendersi: quando tut-

ti i nemici si saranno arresi, libererai Murray.

Torna indietro ed elimina i nemici, appostandoti vicino alla finestra o utilizzando lo scudo. Raggiungi la grande stanza che hai attraversato prima e dove hai visto un elicottero che si schiantava contro l'edificio, creando un passaggio. Prosegui per le scale, scendi facendo molta attenzione ai nemici e usa ogni riparo presente, quindi passa per il buco sul lato opposto, usando i pilastri come ripari, se necessario.

Prosegui per un paio di stanze fino a ritrovare Murray: lei si metterà ai comandi di una gru, muovendo una piattaforma.

Saltandoci sopra e inizierà una lunga sequenza bullet time: dovrai prendere di mira tutti i nemici che sbucheranno dagli edifici tutt'intorno. In questa sequenza speciale avrai munizioni illimitate ma, per far prima, mira ai fusti esplosivi (di colore rosso) e dai massima priorità ai nemici con il

lanciarazzi, ossia con l'RPG (il tuo partner ti avvertirà quando ce n'è uno).

AUTOSTRADA DI PAURA

Tornato con i piedi per terra, il muro di sinistra verrà sfondato e tu potrai passare.

Elimina i nemici, mettili al riparo... le solite cose. Usa l'AGGRO, ma tieni il partner al tuo fianco (Freccia Sinistra), per tenerlo fuori dai guai. Quando ti troverai fuori, allo scoperto, dirigili nel veicolo e riparati, quindi passa all'autobus e poi vai verso il container vuoto e così via.

Dirigi verso il furgone bianco che blocca il passaggio e spingilo in modo da poter proseguire. Scendi sulla strada sottostante e usa i vari veicoli per ripulire la zona **4**.

GATTO DELLA FORTUNA 4

In quest'area, se dai un'occhiata sui cartelli stradali dov'erano situati i cecchini, vedrai un altro gatto con il quale fare tiro al bersaglio. **[VEDI BOX: BOSS]**

BOSS: MITRAGLIERE

Poco più avanti farai la piacevole conoscenza di un energumeno con un gatling. Frontalmente è tanto corazzato da risultare impenetrabile, quindi dovrai prenderlo alle spalle, sull'alimentatore dell'arma. Come al solito, l'AGGRO da parte del tuo partner attirerà la sua attenzione mentre tu, riparo dopo riparo, gli arriverai alle spalle: vuotagli addosso caricatore dopo caricatore fino a farlo fuori e prosegui attraverso la porta per terminare il Capitolo.



CAPITOLO 3

QUARTIERI NEL CAOS

Salite le scale alcuni nemici verranno a darti il benvenuto. Lanciati al riparo, eliminali e poi, insieme al partner, apri il cancello. Troverai dei nuovi ostaggi: sgattaiola dietro il leader nemico, fai arrendere tutti i terroristi e goditi i ringraziamenti delle persone che hai salvato.

RADIO 6

Troverai la radio successiva su un tavolo nell'area degli ostaggi, in un angolo illuminato da luci verdi.

Continua lungo la strada e aiuta il tuo partner a raggiungere una scala sulla destra. Dalla sua posizione elevata lui potrà marchiare due terroristi che tengono degli ostaggi, agganciandoli sul GPS. Elimina quello attraverso la porta e il tuo amico toglierà di mezzo l'altro. Salva gli ostaggi e prosegui 1.

Vai sulla strada mentre il tuo partner ti seguirà parallelamente prendendo le scale, dandogli così la possibilità di colpire i nemici dall'alto. Potrebbe essere un'ottima idea effettuare un aggancio sul GPS e ucciderli senza che se nemmeno se ne accorgano. Continua aprendo il cancello con un po' d'aiuto e dirigi verso lo zoo.

Alcuni nemici ti tenderanno un'imboscata, quindi trova immediatamente un riparo. Eliminate tutti i nemici (compresi i due armati pesantemente). Grazie alle azioni combinate tue e del tuo partner, cattivi non dovrebbero durare molto 2.

BATTAGLIA NELLO ZOO

Entra nel magazzino dalla porta precedentemente chiusa e vai sul retro, entrando nello zoo.

RADIO 7

Subito dopo l'imboscata troverai la settima radio all'interno del magazzino, nella zona che prima era chiusa. Si trova in un angolo, sopra delle casse.

Usa il GPS per orientarti nello zoo e sali dalle scale fino a raggiungere un pannello di controllo che potrai usare per far muovere un tram. Seguilo fino a raggiungere delle scale, sulla sinistra, che ti porteranno giù, fino a una porta.

GATTO DELLA FORTUNA 6

Dopo aver trovato le prime aree degli animali e aver attraversato il ponte, guarda proprio sulla struttura di fronte, un po' a sinistra: vedrai il gatto.

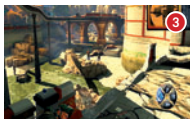
Arriverai in un'area piena di nemici: trova un riparo ed elimina quanti più nemici possibile. Il fucile di precisione ti tornerà molto utile, in questa circostanza. Ripulita l'area, scendi e avanza riparandoti dietro le rocce ed elimina gli altri nemici che usciranno quando avvanzerai 3.

Avanza fino al muro di roccia antistante una rampa e fai fuori altri nemici, quindi sali e, magari, strappa il coperchio del pannello di controllo per ottenere uno scudo. Punta verso il ponte che conduce al tram e a un gruppo di nemici appostati nei paraggi. Non avanzare prima di aver eliminato i cecchini e la maggior parte dei nemici a tiro, quindi avanza fino ai binari e fai fuori il resto 4.

Entra nel garage aperto e usa il pannello di controllo per aprire il tunnel del tram... ed elimina i nemici ai quali hai appena permesso di uscire. Trova un posto sicuro e uccidili mentre scendono allo scoperto. Finita la festa, entra nel tunnel 5.

BATTAGLIA... ESPLOSIVA

Una volta uscito dall'altra parte, troverai diversi soldati vicino a un elicottero schiantato: dato che il le-





ader è particolarmente esposto e ti volta le spalle, prova a catturarlo per ottenere il contenuto della cassa di supporto. Disattiva il segnalatore all'interno dell'elicottero, in tutti i casi **6**. **[VEDI BOX: BOSS]**

Continuando, troverai un ostaggio in una gabbia tormentato da alcuni sgherri. **[VEDI BOX: SCELTA MORALE 3]** Raggiungi il leader di soppiatto e costringi alla resa tutti i nemici, quindi apri la gabbia e libera l'ostaggio. Dovrai scortarlo fino alla porta di legno con il disegno della tigre bianca, quindi preparati a far fuori un bel po' di soldati **7**.

Passato il cancello rosso, ti ritroverai di fronte una squadra nemica con la quale potrai tentare una Resa Fasulla: quando inizia il bullet time, spara ai fusti esplosivi e poi spara agli eventuali sopravvissuti **8**.

VERSO L'USCITA

Prima di svoltare a sinistra e salire le scale, elimina altri cattivi, occupandoti anche del mitragliere, quindi sali e riparatiti dietro una barriera che ti permetterà di ingaggiare dei soldati dall'altra parte di un lungo passaggio all'aperto. Passando da sinistra potrai avvicinarti al coperto e semplificare il tutto **9**.

Arriva un boss con lanciagranate: anche se questa volta appare come

fosse un nemico "normale", non lo sottovalutare. Approfitta del lungo tratto che deve fare per usare il fucile di precisione facendolo distrarre dal tuo partner. Esci da dove sono giunti i nemici e scala il muro **10**.

Rimani al riparo dietro i muri e inizia a far strage di nemici. Elimina prima quelli in alto, poi quelli sottostanti. Avanza lungo il ponte e avrai il piacere di vedere un blindato nemico con una mitragliatrice. Con l'AGGRO, distrai il mitragliere e poi piazzagli un bel colpo in testa. Quando entreranno i granatieri, torna indietro al coperto ed eliminali dalla distanza **11**.

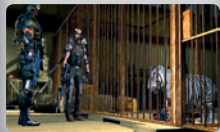
GATTO DELLA FORTUNA **6**

Nell'area dove hai affrontato il blindato c'è un passaggio sotto degli archi di pietra. Tra le tra-

vi di pietra, in alto, c'è un gatto con il quale fare un po' di tiro al bersaglio.

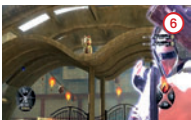
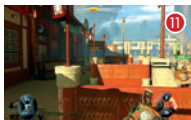
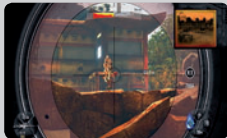
SCELTA MORALE 3

Dopo aver eliminato il boss con il lanciagranate, prosegui e arriverai a una gabbia che contiene un raro esemplare di tigre albina. La scelta è tra uccidere l'animale e prendere le armi o lasciarlo vivere e avere la coscienza pulita.



BOSS: GRANATIERE

Arriva un nuovo cattivone, questa volta armato con un lanciagranate. Fortunatamente ha l'accuratezza di un bambino che maneggia una calibro .45. Per eliminarlo, fallo distrarre dal tuo partner (sempre con l'AGGRO) e, intanto, spara ai tre astucci di forma cubica contenenti le munizioni, all'altezza delle cosce. Durante la battaglia alcuni pesci più piccoli si uniranno a lui: eliminali per non avere fastidi.



CAPITOLO 4

SUI TETTI COME I GATTI

Appena iniziato il Capitolo un veicolo nemico, con tanto di mitragliatrice, farà la sua comparsa. Fai distrarre dal tuo partner (con l'AGGRO) il mitragliere ed eliminalo velocemente, quindi togli di mezzo i restanti nemici e vai al prossimo cancello **1**.

Per liberare gli ostaggi, fulmina la guardia più a destra con la pistola (usa il silenziatore), quindi muoviti furtivamente dietro il leader e costringi alla resa tutti i cattivi, liberando così i prigionieri.

Per proseguire, devi salire su una delle due passerelle (noi ti consigliamo quella di destra). Usa gli angoli per ripararti ed elimina tutti i nemici sul palazzo di fronte. Muoviti con cautela, eliminando con cura i nemici prima di avanzare.

GATTO DELLA FORTUNA 7

Arrampicandoti sul tetto dell'edificio dalla scala a sinistra, guarda di fronte a te e vedrai il gatto.

Sali le ultime scale e arriva all'antenna di comunicazione, quindi usa il pannello di controllo all'interno del fabbricato. Esci e scendi dal balcone.

COMBATTERE PER UNA BUONA CAUSA

Fatti aiutare a salire, quindi prosegui fino a trovare una nuova situazione ostaggi. Elimina la guardia all'esterno con la pistola silenziata, quindi

uccidi le due guardie coordinandoti con il tuo partner **2**.

Vai nella hall dalla porta a sinistra e preparati per un'altra situazione ostaggi nella quale dovrai abbattere i soldati appena li vedi. Prosegui per la prossima area e scendi le scale per raggiungere la sala del generatore, nella quale troverai un pannello con il quale interagire.

RADIO 8

Nella sala del generatore, sul pavimento a sinistra, c'è una radio.

Sali le scale, quindi entra nell'area successiva e riparati dai molti nemici, tra cui un boss con doppietta da colpire ripetutamente al volto, e uno con uno scudo. Dopo aver ucciso quest'ultimo raccogli lo scudo per facilitarti il compito e raggiungi il bambino su per le scale **3**.

RADIO 9

Dopo aver incontrato il bambino e raggiunto il secondo piano, su un tavolo sulla destra, all'interno di un corridoio, troverai una radio.

Aiuta il bambino a proseguire e proteggilo da ogni nemico. In una enorme stanza troverai ancora ostaggi. Scendi dalla scalinata a sinistra e avvicinati alla guardia ma, invece di sottometterla, lascia che sia il tuo partner, a farlo, appena l'opzione diventa disponibile. Le altre guardie si arrenderanno: sbrigati a liberare gli ostaggi. Appena finito, arriverà un

nuovo gruppo di guardie e ti troverai di fronte a un nuovo bivio. **[VEDI BOX: SCELTA MORALE 4]**

SCELTA MORALE 4

Il bambino si offrirà di portarti un'arma: scegli se rischiare la sua vita e ottenere l'M107 Barret o rinunciare al giocattolo e tenere il coraggioso bambino al sicuro.



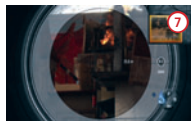
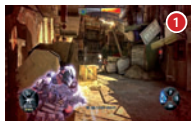
GATTO DELLA FORTUNA 9

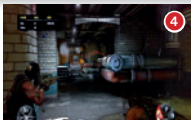
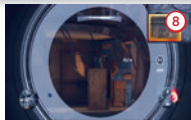
Proprio nella battaglia dove effettui la scelta morale, se guardi sul lato destro della struttura, troverai il gatto al quale sparare.

FUORI DALL'OSPEDALE

Qualunque sia la scelta fatta, elimina innanzitutto i due RPG in basso, quindi il ceccchino sulla sinistra: uccisi loro, il resto del combattimento sarà una passeggiata.

Torna indietro, sali ed entra nella hall: due terroristi ti attendono solo per essere falciati. Scendi la scaletta e passa la porta per affrontare quello che è invece il più minaccioso dei nemici. **[VEDI BOX: BOSS]**





BOSS: LANCIAFIAMME

Nella stanza farai la conoscenza con un nuovo boss. Come al solito, è corazzatissimo ed è l'arma, che lo differenzia: il lanciafiamme. Mai visto "Arma Letale 4"? Il concetto è lo stesso: fai in modo che il tuo partner distrugga il cattivone con l'AGGRO (modalità "avanza") e spara alle cisterne di napalm sulla schiena finché non esplodono. Tenta di tenere le distanze dal boss, altrimenti ti friggerà come un pollo. Se prendi fuoco, fai un paio di capriole per spegnere le fiamme.



Apri, insieme al partner, il cancello ed entra nella prossima area. Trova subito riparo, perché i nemici non tarderanno ad arrivare. Elimina

nati i brutti ceffi, il bambino sarà finalmente in salvo con il dottore. Ora dovrai difendere la reception eliminando le ondate di ne-

mici che si susseguiranno. Metti il partner in AGGRO, ma tienilo al tuo fianco: stai al coperto, aspetta che i nemici si concentrino su di lui e poi eliminali quanti più possibile prima che questi inizino a spararti. Dopo la prima ondata, approfittane per raccogliere munizioni e soldi, poi torna indietro e aspetta i nuovi nemici. Durante la seconda ondata, manda avanti il partner in AGGRO per distrarre i nemici con gli scudi, eliminali e poi fallo tornare indietro, quindi dedicati ai cecchini. Tolti di mezzo questi fastidiosi avversari, il resto della battaglia, all'esterno, sarà uno scherzo.

CAPITOLO 5

UNA CITTÀ CHE PULLULA DI NEMICI

Inizia a farti strada eliminando i vari nemici e, in particolar modo, il mitragliere. Tuttavia, presto arriveranno un boss con doppietta e uno con lanciafiamme. Dovresti essere abbastanza esperto da sapere come eliminarli, specie usando l'AGGRO 1.

Per arrivare nella prossima area puoi infilare due vicoli: prendi quello di sinistra, elimina i nemici con l'RPG sul palazzo di fronte, posiziona il tuo partner in modo che distrugga il mitragliere a destra. A questo punto fai il giro dal vicolo di destra per prenderlo alle spalle, quindi fai avanzare il partner in modo che faccia uscire il boss con il gatling e, grazie alla mitragliatrice, eliminalo

velocemente. Il più è fatto: elimina gli eventuali sopravvissuti e vai in fondo alla strada, a destra, per raggiungere la prossima area.

Elimina il mitragliere e gli altri nemici, quindi inganna i seguenti allocchi con una Resa Fasulla e uccidili in un lampo, in modo che non abbiano il tempo di sigillare la casa con i rifornimenti 2.

RADIO 1B

Proprio nell'area dove si trova la cassa di rifornimenti, c'è una radio.

Nell'area successiva dovrai combattere contro appostati in diversi ripari: finestre, angoli delle strutture e alcune barriere. In fondo c'è anche una mitragliatrice, ma tieni presen-

te che se arrivi fin là, dovrai eliminare immediatamente un nemico con RPG e che se verrai atterrato e il tuo partner è guidato dalla IA, questi avrà serie difficoltà a raggiungerti.

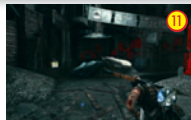
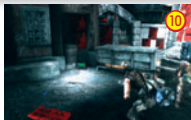
Utilizza le auto come ripari per avanzare e preparati ad essere accolto da un altro nutrito gruppo di nemici, tra i quali un boss con gatling: eliminalo e prendi l'arma.

RADIO 1B

Appena entrato nella nuova area vedrai la radio, per terra sulla sinistra.

BATTAGLIA NEL CANTIERE

La gru preannuncia l'area dello scontro: troverai diversi nemici supportati da un blindato senza mitra-



» gliatrice, alcuni a sinistra e altri appostati sulle finestre del palazzo a destra. Nell'area c'è anche l'ultimo civile da salvare... ma è difficile: è sorvegliato da tre soldati e nessun ufficiale, quindi dovrai eliminarli prima che uccidano il poveretto. La strategia migliore è avvicinarsi, agganciarne due con il GPS (uno tu e uno il tuo partner) e poi uccidere il terzo prima che questi spari all'ostaggio. Se non ci riesci, ricomincia dall'ultimo checkpoint, perché la ricompensa vale i numerosi tentativi che farai (75.000\$ e il lancigranate MK).

Dopo aver liberato l'ostaggio, arriverà un boss con doppietta. Uccidi tutti e usa le rampe per accedere ai tre piani del palazzo e ripulirlo 3.

GATTO DELLA FORTUNA 9

Sceso nell'area di costruzione dove c'era l'ultimo ostaggio, portati a fianco del pezzo anteriore della ruspa che c'è per terra, guarda da dove sei venuto e, poco più a destra, noterai una struttura in rovina dalla quale fuoriesce una vasca da bagno. Nella finestra sotto la vasca, nell'ombra, c'è il gatto.

Prosegui sul percorso con le assi di legno e, raggiunta la cima, a sinistra vedrai un'enorme trincea. A tua scelta, puoi rimanere ed eliminare tutti i nemici, oppure evitare lo scontro scendendo verso il bul-

dozer, avviando il filmato e proseguendo alla prossima scena e saltando lo scontro.

Quando riprendi il controllo, avanza verso l'ingresso del centro commerciale e inizierà una sequenza bullet time spalla a spalla, come quella sulla piattaforma sospesa dalla gru, nel Capitolo 2. C'è un fusto esplosivo (rosso): non sparargli fin quando non arriva il boss con la doppietta, altrimenti andrà sprecato. Per il resto, la battaglia al rallentatore non dovrebbe essere tanto difficile, ma attenzione all'RPG che comparirà durante l'ultima ondata, al secondo piano 4.

Elimina un ultimo gruppo di nemici e non preoccuparti, quando vedrai che un RPG ti mette KO: è un fil-

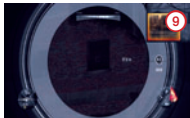
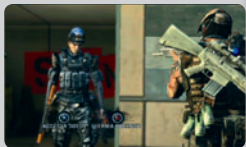
mato che ti introduce alla prossima scena, non il game over.

ANDIAMO A FARE SHOPPING

Nella prossima scena Rios e Salem sono separati. Rios scapperà da solo e dovrà affrontare pochi nemici ma, se morirà, non potrà essere soccorso da nessuno. Salem, invece, riceverà l'aiuto di un mercenario di nome Breznev e affronterà molti più avversari 6. Proseguite (tu e il partner) stando sempre al riparo ed eliminando tutti gli ostacoli. Anche se Rios agirà da solo, incontrerà molti meno avversari, quindi non dovrebbe avere problemi. Se uno dei due arriva prima dell'altro, può aiutare sparando oltre la barriera ai nemici dall'altro lato. Alla fine il duo sarà nuovamente riunito. Breznev ti mostrerà tre enormi ordigni di C-4: fanne prendere uno

SCELTA MORALE 5

Breznev ti farà vedere una donna imprigionata in una stanza e chiederà un po' di "privacy". Trai le tue conclusioni, ma tieni presente che la scelta è accettare 7.500\$ da Breznev e lasciargli fare quello che vuole o impedirgli di proseguire nelle sue intenzioni e avere le tasche vuote. Come al solito, scoprirai che nelle scelte morali la verità può essere molto diversa da come appare... fine del capitolo.





al tuo partner e poi difendolo dai nemici, mentre lui si muove per posizionarlo dove indicato. C'è una sola ondata di nemici, quindi eliminati loro potrai posizionare gli altri due ordigni indisturbato... ma attento al boss con doppietta **6**.



GATTO DELLA FORTUNA 10

Sulla parabola satellitare troverai l'ennesima statuetta da distruggere.

Prosegui insieme al tuo partner e a Breznev falciando ogni nemico che oserà attraversarti la strada



(con due aiuti potresti perfino non sparare un solo colpo...). L'unico vero ostacolo è il boss con lancia-granate ma, scendendo al piano di sotto, potrai persino evitare di affrontarlo **7**. **[VEDI BOX: SCELTA MORALE 5]**

CAPITOLO 6

INFERNO SUL PORTO

RADIO 12

Appena iniziato il Capitolo avrai la radio proprio di fronte a te.

La battaglia ha luogo in un campo abbastanza vasto, pieno di ripari, vie da percorrere e con due postazioni con mitragliatrici. Tra i nemici ce n'è uno con uno scudo e, nella parte rialzata, c'è anche un boss con doppietta. A parte questo, non dovrai far altro che eliminare un gran numero di nemici. Lascia il tuo partner al riparo in attesa e, ovviamente, usa AGGRO, in modo che attiri l'attenzione. Intanto tu aggira tutti i nemici e armati di pazienza, perché la battaglia sarà lunga. Alla fine prendi tutte le munizioni e i soldi e passa il portone girevole in fondo **1**.



RADIO 13

Vicino alla cassa di rifornimento, nel sottopassaggio, c'è una radio che aspetta di essere presa.

Per proseguire uno dei due dovrà farsi aiutare a scavalcare il cancello. Quando proverà ad aprire la porta dall'altra parte, questi verrà preso in ostaggio da un nemico: se il partner è guidato dalla IA, non ci saranno problemi mentre, se è guidato da un altro giocatore, quest'ultimo dovrà mirare e colpire il nemico senza sbagliare, per salvare l'amico. Prosegui attraverso la prossima porta girevole e raggiungerai i moli **3**.



ELIMINARE LA CONTRAEREA

Nella prossima area del porto non dovrai far altro che ripetere la stessa cosa fatta nella prima area. Come al solito dovrai occuparti delle mitragliatrici, ma fa particolare attenzione ai nemici armati di RPG che spuntano dai container della nave.

Appena puoi, posiziona dell'esplosivo sul container collegato alla gru: questo verrà caricato sulla nave e l'esplosione ucciderà tutti i nemici sul trasporto e, ovviamente, farà a pezzi anche la postazione antiaerea, tuo vero obiettivo. Elimina i superstiti sulla terraferma e prosegui dal portone girevole, nella parte rialzata a destra del campo di battaglia, alla quale si accede tramite una scalinata.



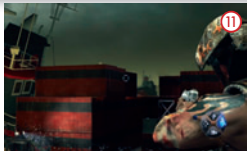


» **GATTO DELLA FORTUNA 11**

Posizionati in cima al primo gruppo di container ammassati e guardati intorno: a destra della nave, sopra altri container, c'è un gatto con cui fare pratica di tiro. Lo scontro nel successivo sottopassaggio non è nemmeno degno di essere menzionato, quin-



di arriviamo direttamente alla terza e ultima battaglia sul porto. L'area è piena di mitragliatrici, protette e non protette, da eliminare al boss con doppietta che compare all'inizio sulla destra e a quello che salterà fuori quando raggiungerai la parte rialzata del campo di battaglia.



Disattiva la batteria antiaerea e potrai proseguire nella prossima area. C'è ben poco da menzionare: pochi nemici e una mitragliatrice... una passeggiata. Elimina tutti e avanza allo scoperto per assistere al prossimo filmato (e scopri il perché ci sia un settimo capitolo).

CAPITOLO 7

ENTRANDO NELL'ANTRO DEL MOSTRO

Ok, si va a caccia della causa di tutti i guai di Salem e Rios. Se hai fatto scelte moralmente positive durante il gioco e hai salvato la maggior parte dei civili, alcuni di loro ti aiuteranno 1. Non potrai dargli ordini, ma saranno molto utili... e agiranno come mercenari professionisti!

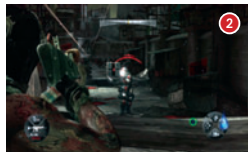
Elimina il mitragliere e il boss con doppietta con i loro compagni, quindi fatti aiutare a scavalcare il muro. Come noterai, il tuo partner farà venire con te anche i due civili! Una volta all'interno, fatti strada tra i pochi nemici fino a raggiungere la leva che ti riunirà con il tuo partner che, nel frattempo, è stato impegnato a girarsi i pollici 2.



Nel prossimo cortile, prima di raggiungere quello successivo, enorme, dove inizierà una lunga battaglia, c'è una piccola stanza dove potrai trovare il J37 Defender Mk.4 3.

BATTAGLIA NEL TEMPIO

Entra nella prossima area e inizierà lo scontro. I nemici salteranno fuori dai quattro angoli, quindi tenta di trovare un riparo centrale che ti copra su più lati. Grazie all'aiuto dei civili, non ti sarà difficile spacciare il boss con doppietta che, arrogantemente, si dirigerà verso di te, ma fa attenzione: dopo di lui il tuo partner ti avviserà dell'arrivo di un secondo... ma in realtà ne arriveranno due insieme! Concentra il fuoco su di loro, perché una coppia di boss può essere pericolosa, se perdi il controllo della situazione.



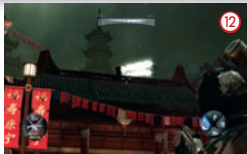
GATTO DELLA FORTUNA 12

Finita la battaglia, guarda con attenzione sul tetto degli edifici e vedrai la sagoma di un gattino che ti saluta. Ricambia con un colpo di pistola.

Troverai due rampe di scale, ma non salire. Posiziona il tuo partner in attesa AGGRO alla base di una rampa e fiancheggia i nemici dall'altra, ma stai sempre pronto a correre giù velocemente, specie quando fanno la loro comparsa i vari boss con doppietta.

Una volta conquistata la sommità della scalinata, verrai attaccato da due fronti. Fronteggia i nemici a destra e fai in modo che il tuo partner si trovi insieme a te, in attesa (AGGRO). Attendi l'arrivo del boss con il





gating: supponendo che venga distratto dal tuo partner, aggiralo e accogilo calorosamente alle spalle. Oltrepassa il prossimo cancello 4.

RADIO 13

Dopo il cancello, su un tavolo a destra, c'è l'ultima radio.

Se apri la prossima porta ti ritroverai un mitragliere a una decina di metri... quindi sarà meglio farsi sollevare dal partner sulle due finestre ai lati e far fuori un po' di nemici, prima di entrare. Continua per il passaggio che conduce a sinistra ed elimina ogni fiavole opposizione 5.

Nel prossimo grande cortile inizierà un'altra battaglia e, ancora una volta, tre civili ti aiuteranno, se avrai avuto una condotta buona nelle scelte morali e avrai salvato abbastanza ostaggi (altrimenti carbone). Qualche mitragliere e un cecchino non potranno certo fermarti, quindi prosegui per l'ingresso con i due suggestivi draghi di pietra fino alla prossima area. 6.

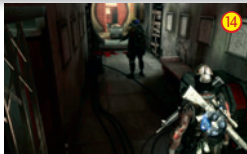
LA VENDETTA È UN PIATTO CHE VA GUSTATO FREDDO

Ancora qualche stanza con dei nemici sparsi e disorganizzati rappresenteranno per te e il tuo partner so-



lamente un motivo per sbadigliare, quindi concentrati per l'ultima battaglia, nell'area all'aperto con tre grandi scalinate 7.

Preparati a uno scontro con 30-40 nemici, almeno. Inizia con l'eliminare i nemici in basso, cosa che indurrà dei soldati con scudo a scendere. Elimina anche loro, quindi, con il tuo partner in attesa (AGGRO) alla base della scalinata di destra. Aggira la mitragliatrice protetta ed elimina il suo artigiere, ma non andartene, perché questi verrà rimpiaciato più volte: uccidi tutti coloro che ne prenderanno il posto. Posiziona

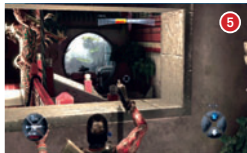


il tuo partner alla base della scalinata di sinistra, se hai il tempo, e avanza fino alla cima, ma non farti seguire dal tuo collega: sopra troverai ben tre boss, due con doppietta e uno con lanciagranate: se il tuo partner attirerà la loro attenzione, sarà facile per te eliminarli, specie se sei riuscito a metterti alla postazione protetta con la mitragliatrice. A questo punto puoi salire (con lo scudo, magari) ed eliminare tutti.

Piazza l'esplosivo sull'enorme portone a due ante del tempio, e preparati per l'ultimo atto. **[VEDI BOX: SCELTA MORALE 6]**

SCELTA MORALE 6

Ok, ti devi sorbire il solito monologo dello psicopatico di turno ma, tra le sue parole senza senso, la minaccia di far esplodere Shanghai con un ordigno nucleare appare più che sensata. La scelta è tra l'uccidere il tuo compagno in accordo con Jonah, il quale in cambio disarmerà la bomba, o uccidere il capo dei terroristi e rimanere con il partner. Tra le due scelte, quella moralmente giusta, ovviamente, è uccidere l'amico (e, se ci sono due giocatori, si tratterà di una sfida a chi è più veloce a sparare all'altro). Qualunque sia stata la scelta, complimenti: hai finito Army of Two: Il 40° Giorno!



I TROFEI

BRONZO

• **Non proprio quello che pensavo**

Completa il cap. 1 (qualsiasi difficoltà).

• **Una discesa rapida**

Completa il cap. 2 (qualsiasi difficoltà).

• **Una brava bestia**

Completa il cap. 3 (qualsiasi difficoltà).

• **Pronto soccorso**

Completa il cap. 4 (qualsiasi difficoltà).

• **Shopping!**

Completa il cap. 5 (qualsiasi difficoltà).

• **Scudo di carne**

Uccidi 15 nemici come scudi umani.

• **Caricaaaaa!**

Carica 20 nemici.

• **Granatiere**

Uccidi 3 o più nemici con una granata.

• **Pistolero**

Uccidi 150 nemici con una pistola.

• **Vecchio amico**

Uccidi 400 nemici con fucili d'assalto, mitra o doppiette.

• **Un colpo, un morto**

Uccidi 100 nemici con un fucile di precisione.

• **Estrazione rapida**

Uccidi 25 nemici con l'estrazione rapida fingendo la resa.

• **Schiaffo!**

Uccidi 50 nemici in mischia o con la baionetta.

• **Non così cattivi dopotutto**

Uccidi 5 nemici invece di giustiziarli.

• **Guaritore**

Cura 10 volte il tuo compagno.

• **Cecchino coop**

In modalità coop colpisci 5 nemici con il fucile di precisione.

• **L'esibizionista**

Permetti al compagno di uccidere 5 nemici con un fucile di precisione mentre fingi la resa.

• **Sincronia**

Uccidi 2 nemici con un'estrazione rapida simultanea mentre fingi una resa in modalità coop.

• **Puré di zucca**

Uccidi 2 nemici colpendoli alla testa con un solo proiettile.

• **Morra Cinese**

Batti il tuo compagno tre volte a morra cinese.

• **Amici per la pelle**

Completa il gioco come migliori amici.

• **Amicizia rovinata**

Completa il gioco con un'amicizia rovinata.

• **La verità è proprio qui**

Ascolta tutte le trasmissioni radio.

• **Saccheggio e razzia**

Recupera 1.000.000 \$.

• **Seminatore d'odio**

Personalizza un'arma primaria fino ad avere un'elevata AGGRO.

• **Riciclatore**

Costruisci un'arma personalizzata utilizzando parti trovate lungo il gioco.

• **L'ottimista**

Compila una scelta positiva (coop).

• **Purista**

Compila solamente scelte positive.

• **Il pessimista**

Compila una scelta negativa (coop).

• **Senza Cuore**

Compila solamente scelte negative.

• **Carne fresca**

Versus: rianima il tuo compagno ed effettua una ricarica compagno nella stessa partita pubblica.

• **Chi si vede!**

Versus: prima di entrare in una sala d'attesa, invita un amico per giocare una partita pubblica.

• **Caccia grossa**

Versus: uccidi entrambi i membri di una singola squadra durante una partita pubblica.

• **In cerca di occupazione**

Versus: in partite pubbliche, uccidi un giocatore con un'arma primaria o secondaria per ogni kit di armi.

• **Mercenari fai-da-te**

Versus: crea una maschera personalizzata online e indossala in una partita pubblica.

• **Spacciatore di morte**

Versus: uccidi 10 giocatori in una singola mappa durante una partita

pubblica colpendoli alla testa.

• **Coppia di ferro**

Versus: ottieni i punti squadra più alti in Deathmatch Coop, Controllo o Zona di Guerra (partita pubblica).

• **Fuoco a volontà**

Versus: uccidi un gioc. con ogni arma (anche speciali,) in partite pubbliche.

ARGENTO

• **Sopravvissuto?**

Completa il gioco (qualsiasi difficoltà).

• **Softcore**

Completa metà gioco al livello di difficoltà più elevato.

• **Indistruttibile**

Sopravvivi per un intero livello a livello di difficoltà normale o superiore senza essere rianimato.

• **Arsenale completo**

Prendi tutte le armi e le parti di armi.

• **Non svegliare il gatto che dorme**

Spara a tutti i gatti della fortuna.

• **Filantropo**

Salva tutti gli ostaggi del gioco.

• **Visioni future**

Sblocca tutte le conseguenze.

• **Legati per la vita**

Versus: in una partita pubblica sopravvivi a un'intera mappa recupero senza subire perdite di squadra.

• **Re della collina**

Versus: vinci una partita pubblica su ogni mappa in modalità Deathmatch Coop, Controllo e Zona di Guerra.

• **Sopravvivenza del più adatto**

Versus: competi tutti i 16 round di recupero in una partita pubblica.

ORO

• **Hardcore**

Completa il gioco al liv. di difficoltà più elevato.

• **La bestia**

Uccidi 6.666 persone nella Campagna.

PLATINO

• **Meglio dell'oro**

Guadagna tutti gli altri trofei.